

Volume 5, Nomor 2, Desember 2019

E-ISSN 2621-7058



**Pengembangan Media Audio Visual
Sejarah Islam Materi Masjid Agung
Palembang**

Septia Puspita, Sukardi

**Pengembangan Media Pembelajaran
Sejarah dengan Doodle Art pada Materi
Sejarah Lokal Semende**

Ahmad Robbin, Aan Suriadi

**Perancangan Video Informasi Candi
Kalasan**

*Kevin Ronald Pattipawae, Anthony Y.M.
Tumimomor*

**Akulturası Budaya Hindu-Budha dan Islam
dalam Sejarah Kebudayaan Palembang**

*Muhamad Idris, Eva Dina Chairunisa, Riki
Andi Saputro*

**Sejarah Terbentuknya Kepulauan Bangka
Belitung (Pangkal Pinang) sebagai Sumber
Pembelaran Sejarah**

Yoga Abimayu, Dina Srinindiati

**Kiprah Depati Amir (Pahlawan Nasional
Bangka Belitung) Melawan Belanda dari
Tahun 1830-1851 Masehi sebagai Sumber
Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1
Lepar Pongok**

Jutria, Sukardi

**Metafora dalam Kebudayaan Islam Melayu
Sumatera Selatan**

Muhamad Idris

**Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle
dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan
Makanan Ringan pada Mata Pelajaran
Sejarah**

Muhammad Rehan Pradana, Muhamad Idris

**Pengembangan E-Modul Pembelajaran
Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer
Pejuang Kemerdekaan di Sumatera
Selatan**

Devi Putrianata, Eva Dina Chairunisa

**Buku Komik Lokal Sebagai Media
Pengenalan Kearifan Lokal Sumatera
Selatan (Lahat) Pada Anak Sekolah Dasar**

*Ummi Charlina, Riska Anggraini, Sapta
Herawati*

Kalpataru

**JURNAL SEJARAH DAN
PEMBELAJARAN SEJARAH**



Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia
Palembang



Kalpataru

Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah
Volume 5, Nomor 2, Desember 2019

Penanggung Jawab

Dr. Dessy Wardiah, M.Pd.

Ketua Dewan Redaksi

Drs. Sukardi, M.Pd.

Penyunting Pelaksana

Dr. Muhamad Idris, M.Pd.

Eva Dina Chairunisa, M.Pd.

Jeki Sepriady, S.Pd.

Penyunting Ahli

Dr. Tahrun, M.Pd.	(Universitas PGRI Palembang)
Drs. Supriyanto, M.Hum.	(Universitas Sriwijaya Palembang)
Dra. Retno Purwati, M.Hum.	(Balai Arkeologi Sumatera Selatan)
Dr. Nor Huda Ali, M.Ag., M.A.	(Masyarakat Sejarawan Indonesia Sumsel)
Dr. Budi Agung Sudarman, S.S., M.Pd.	(Balai Bahasa Provinsi Sumatera Selatan)
Dr. Purmansyah, M.A.	(Universitas Muhammadiyah Palembang)

Alamat Redaksi

Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang
Telp. 0711-510043
Email: jurnalkalpatarusejarah@gmail.com
Website: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Kalpa>

Kalpataru

**JURNAL SEJARAH DAN
PEMBELAJARAN SEJARAH**

Terbit dua kali setahun pada
Juli dan Desember

Diterbitkan oleh:
Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Palembang

Gambar Cover:
Pohon Kalpataru
Candi Prambanan



Koleksi: Muhamad Idris

DAFTAR ISI

Pengembangan Media Audio Visual Sejarah Islam Materi Masjid Agung Palembang <i>Septia Puspita, Sukardi</i>	78-85
Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah dengan Doodle Art pada Materi Sejarah Lokal Semende <i>Ahmad Robbin, Aan Suriadi</i>	86-94
Perancangan Video Informasi Candi Kalasan <i>Kevin Ronald Pattipawae, Anthony Y.M. Tumimomor</i>	95-102
Akulturasi Budaya Hindu-Budha dan Islam dalam Sejarah Kebudayaan Palembang <i>Muhamad Idris, Eva Dina Chairunisa, Riki Andi Saputro</i>	103-111
Sejarah Terbentuknya Kepulauan Bangka Belitung (Pangkal Pinang) sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah <i>Yoga Abimayu, Dina Srinindiati</i>	112-117
Kiprah Depati Amir (Pahlawan Nasional Bangka Belitung) Melawan Belanda dari Tahun 1830-1851 Masehi sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Lepar Pongok <i>Jutria, Sukardi</i>	118-125
Metafora dalam Kebudayaan Islam Melayu Sumatera Selatan <i>Muhamad Idris</i>	126-140
Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan pada Mata Pelajaran Sejarah <i>Muhammad Rehan Pradana, Muhamad Idris</i>	141-151
Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan di Sumatera Selatan <i>Devi Putrianata, Eva Dina Chairunisa</i>	152-157
Buku Komik Lokal Sebagai Media Pengenalan Kearifan Lokal Sumatera Selatan (Lahat) Pada Anak Sekolah Dasar <i>Ummi Charlina, Riska Anggraini, Sapta Herawati</i>	158-16

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL SEJARAH ISLAM MATERI MASJID AGUNG PALEMBANG

Septia Puspita

Guru IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Gelumbang

Email: septiapuspita42@gmail.com

Sukardi

Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas PGRI Palembang

Email: sukardi12@gmail.com

ABSTRAK

Media audio visual merupakan bentuk dari multimedia. Multimedia merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA PGRI 2 Palembang jika dilihat dari kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran sejarah masih belum cukup optimal, hal ini disebabkan antara lain guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang masih sederhana yakni berbentuk visual, sedangkan dikategorikan sebagai media hal tersebut belum mencakup materi secara keseluruhan. Pemilihan media audio visual ini dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan pertimbangan untuk memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia di SMA PGRI 2 Palembang. Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran sejarah khususnya materi Sejarah Islam Masjid Agung Palembang yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan. Penelitian ini menggunakan model perkembangan melalui sepuluh tahap berikut: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) mengembangkan awal dari produk, (4) pengujian lapangan awal, (5) revisi awal produk, (6) uji coba pertama, (7) perbaikan dan penyempurnaan produk, (8) validasi produk, (9) revisi produk akhir, (10) menyebarluaskan produk. Hasil pengembangan media audio visual ini tergolong baik, yang meliputi penilaian dari media berada pada kriteria baik, penilaian dari isi media baik serta penilaian dari guru mata pelajaran sejarah di sekolah yang berada pada kriteria baik.

Kata Kunci: Sejarah Islam di Palembang, Masjid Agung Palembang, Media Pembelajaran.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pendidikan tidak dapat dilepaskan dengan perkembangan teknologi pada umumnya. Berbagai perangkat pendidikan dan sarana pendidikan yang modern turut mendukung optimalisasi proses pembelajaran, baik ditingkat sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan dalam pembelajaran (Haryoko, 2009: 1). Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media

pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio visual (Purwono, 2014: 127-128).

Media audio visual dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk audio dan visual yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat terjadi proses pembelajaran efisien dan efektif (Riyanto, 2018: 24).

Masuknya Islam ke Sumatera Selatan khususnya Palembang terjadi pada abad ke-7 M, dengan jalan damai melalui pelayaran dan perdagangan yang dibawa oleh bangsa Arab. Kelompok pedagang muslim ini selain berdagang, melakukan pula hubungan dengan kelompok masyarakat lainnya

sehingga secara berangsur-angsur dan sesuai dengan kondisi setempat pada masa itu berkembanglah agama Islam secara lambat laun sepanjang abad ke-7 M hingga abad ke-14 M (Bakti, 2012: 7).

Kehadiran orang-orang muslim sebagai pedagang berkaitan erat dengan posisi Sumatera yang strategis di jalur pelayaran dan perdagangan di selat Melaka. Sumber daya alam yang menjadi komoditi perdagangan seperti emas, lada, kapur barus, gading, timah, damar, rempah-rempah dan lainnya menjadikan beberapa daerah dipesisir berperan sebagai kota-kota pelabuhan dan perdagangan (Karim, 2009: 58).

Masjid Agung Palembang merupakan bagian peninggalan Kesultanan Palembang Darussalam. Selain Keraton Kesultanan, pada tahun 1748 Sultan Mahmud Baddaruddin I yang dikenal dengan sebutan Jayo Wikramo (1724-1758) juga membangun Masjid Agung Palembang (Syahrul, 2017: 168).

Masjid Agung Palembang dibangun oleh Sultan Mahmud Badaruddin Jaya Wikrama bin Sultan Muhammad Mansyur Jaya Ing Laga atau dikenal dengan nama Sultan Mahmud Badaruddin I yang memerintah tahun 1724-1750. Peletakan batu pertamanya dilakukan pada tanggal 15 September 1738. Selanjutnya, Masjid Agung Palembang diresmikan pada hari Senin tanggal 26 Mei 1748. Masjid Agung Palembang dikenal dengan nama Masjid Sultan (Nawiyanto, 2016:111-112).

Bangunan Masjid ini merupakan salah satu karya sultan untuk memenuhi kebutuhan keluarganya untuk melaksanakan ibadah. Disamping itu Masjid Agung ini merupakan lambang sebagai suatu Negara Islam Kesultanan Palembang Darussalam.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran audio visual sejarah Islam materi Masjid Agung Palembang. Dengan demikian diharapkan media

pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk mempelajari sejarah Islam materi Masjid Agung Palembang. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran audio visual pada materi sejarah Islam Masjid Agung Palembang.
2. Mengetahui efektifitas dan kemenarikan media audio visual dalam proses pembelajaran sejarah.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and development* bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Kegiatan penelitian diintegrasikan selama proses pengembangan produk, oleh sebab itu di dalam penelitian itu perlu memandukan beberapa jenis metode penelitian, antara lain jenis penelitian survei dengan eksperimen atau *action research* dan evaluasi. Produk penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran, kurikulum, kebijakan sekolah dan lain-lain (Mulyatiningsih, 2014: 161).

Sumber Data **Angket**

Angket merupakan alat untuk mengumpulkan data secara tertulis berupa berbagai bentuk pertanyaan yang disusun dan disebar untuk mendapatkan bahan dan masukan berbagai informasi secara akurat dari responden (Rukajat, 2018: 86).

Dokumentasi

Dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film

dokumenter, data yang relevan penelitian (Riduwan, 2013:31).

Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dimana pengumpul data mengamati secara visual gejala yang diamati serta menginterpretasikan hasil pengamatan tersebut dalam bentuk catatan sehingga validitas data sangat tergantung pada kemampuan observer (Widoyoko, 2012: 46).

Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (*Interview*) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (*interviewer*) dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (*interviewee*) melalui komunikasi langsung. Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, di mana pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya (Yusuf, 2014: 372).

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam katagori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2015:335).

Teknik analisis yang digunakan untuk mengolah data dari hasil uji coba produk.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

X = Jawaban Responden

Xi = Nilai Keseluruhan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Validasi Media

No.	Aspek yang di Evaluasi
1.	Kemenarikan pengemasan desain cover pada media audio visual.
2.	Kesesuaian gambar pada cover media audio visual.
3.	Kesesuaian pemakaian warna, dan huruf yang digunakan dalam media audio visual.
4.	Kemenarikan visualisasi pada media audio visual.
5.	Kemenarikan ilustrasi gambar pada media audio visual.
6.	Kemenarikan tampilan isi materi pada media audio visual.
7.	Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik.
8.	Kemudahan memahami uraian materi pada setiap sub bahasan.

Berdasarkan hasil penilaian pertama dari validator media terhadap media pembelajaran maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{27}{40} \times 100 \%$$

$$P = 67,5 \%$$

Berdasarkan penilaian kedua dari validator media terhadap media pembelajaran maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{35}{40} \times 100 \%$$

$$P = 87,5 \%$$

Berdasarkan penilaian pertama dan kedua dari validator media, dari aspek yang menjadi kriteria penilaian, dari penilaian pertama didapat persentase tingkat pencapaian 67,5%, dan penilaian kedua didapat persentase tingkat pencapaian 87,5%. Maka dalam penilaian kedua produk berada pada kriteria sangat layak sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi lagi.

Data Hasil Validasi Materi

No.	Aspek yang di Evaluasi
1.	Kesesuaian materi yang disajikan audio visual.
2.	Kemudahan memahami materi melalui media audio visual.
3.	Kemenarikan/kesesuaian media audio visual dengan konsep materi.
4.	Bahasa yang digunakan pada media audio visual.
5.	Kemudahan bahasa untuk dipahami dalam media audio visual.
6.	Penanaman konsep pada media audio visual.
7.	Ketepatan tujuan pembelajaran pada media audio visual.
8.	Kesesuaian komponen media pembelajaran sejarah dalam materi sejarah Islam pada Masjid Agung Palembang.
9.	Kesesuaian gambar dengan penjelasan dalam penjabaran.
10.	Keluasan dan dalam isi media audio visual.
11.	Keruntunan penyajian materi.
12.	Kejelasan materi dalam media audio visual.
13.	Ketepatan penggunaan gambar.
14.	Kesesuaian bentuk evaluasi pada media audio visual.
15.	Validitas isi secara keilmuan.

Berdasarkan hasil penilaian pertama dari validator materi terhadap media pembelajaran maka dapat dihitung

persentase tingkat pencapaian media sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{52}{75} \times 100 \%$$

$$P = 69,34 \%$$

Berdasarkan penilaian kedua dari validator materi pembelajaran terhadap media pembelajaran maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{72}{75} \times 100 \%$$

$$P = 96 \%$$

Berdasarkan penilaian pertama dan kedua dari validator media, dari aspek yang menjadi kriteria penilaian, dari penilaian pertama didapat persentase tingkat pencapaian 69,34%, dan penilaian kedua didapat persentase tingkat pencapaian 96%. Maka dalam penilaian kedua produk berada pada kriteria sangat layak sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi lagi.

Data Hasil Uji Penggunaan Media Oleh Guru

No.	Aspek yang di Evaluasi
1.	Apakah media pembelajaran ini memudahkan anda dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran sejarah?
2.	Apakah alat media pembelajaran ini tepat digunakan dalam pembelajaran sejarah khususnya materi sejarah Islam pada Masjid Agung Palembang
3.	Bagaimana kejelasan paparan materi media pembelajaran?
4.	Apakah ruang lingkup materi yang disajikan pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran?
5.	Apakah media pembelajaran ini dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran?
6.	Apakah media pembelajaran ini

No.	Aspek yang di Evaluasi
	tepat digunakan?
7.	Apakah penggunaan media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam memahami materi?
8.	Bagaimana kejelasan tujuan pembelajaran?
9.	Bagaimana kejelasan paparan materi pada tiap unit dalam media pembelajaran?
10.	Bagaimana tingkat kesesuaian antara gambar dengan materi?
11.	Bagaimana kejelasan evaluasi dalam media pembelajaran?
12.	Apakah evaluasi dalam media pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi?
13.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sejarah?
14.	Apakah media pembelajaran ini membantu anda dalam menyampaikan materi?
15.	Apakah media ini dapat dipahami uraian materinya?

Berdasarkan hasil penilaian pertama dari guru mata pelajaran terhadap media pembelajaran maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{51}{75} \times 100 \%$$

$$P = 68 \%$$

Berdasarkan penilaian kedua dari guru mata pelajaran terhadap media pembelajaran maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{66}{75} \times 100 \%$$

$$P = 88 \%$$

Berdasarkan penilaian pertama dan kedua dari validator media, dari aspek yang menjadi kriteria penilaian, dari penilaian pertama didapat persentase tingkat pencapaian 68%, dan penilaian kedua didapat persentase tingkat pencapaian 88%. Maka dalam penilaian kedua produk berada pada kriteria sangat layak sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi lagi.

Data Hasil Uji Penggunaan Media Oleh Siswa

No.	Aspek yang di Evaluasi
1.	Apakah kamu merasa mudah dalam memahami materi pada media ini?
2.	Apakah tampilan visualisasi pada media ini menarik?
3.	Bagaimana kejelasan paparan materi media ini?
4.	Apakah suara yang terdapat dalam media ini menarik?
5.	Apakah suara dalam media ini jelas?
6.	Apakah tulisan dalam media ini jelas?
7.	Apakah tampilan materi menarik?
8.	Apakah kamu termotivasi untuk belajar dengan lebih baik ketika menggunakan media ini?
9.	Apakah kamu memiliki rasa ingin tahu menggunakan media ini?
10.	Apakah kamu merasa senang ketika menggunakan media ini?

Berdasarkan hasil uji coba pertama dari siswa kelas X IPS 2 terhadap media pembelajaran maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

$$P = \frac{1133}{1800} \times 100 \%$$

$$P = 62,94 \%$$

Berdasarkan hasil uji coba kedua dari siswa kelas X IPS 2 di SMA PGRI 2 Palembang terhadap media pembelajaran

maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{1572}{1800} \times 100\%$$

$$P = 87,34\%$$

Berdasarkan penilaian pertama dan kedua dari seluruh siswa kelas X IPS 2 yang berjumlah 36 siswa di SMA PGRI 2 Palembang, dari aspek yang menjadi kriteria penilaian, dari penilaian pertama didapat persentase tingkat pencapaian 62,94%, dan penilaian kedua didapat persentase tingkat pencapaian 87,34%. Maka dalam penilaian kedua produk berada pada kriteria sangat layak sehingga media pembelajaran tidak perlu revisi lagi.

Pembahasan Cara Mengembangkan Media Audio Visual Mengkaji KD dan KI

Materi pembelajaran audio visual mengenai sejarah Islam Masjid Agung Palembang ini terkait dengan KD 3.7 Menganalisis berbagai teori tentang proses masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan Islam di Indonesia dan 4.7 yaitu Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Islam dan masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini sesuai dengan kurikulum 2013 yang ada dikelas X semester genap.

Menentukan Poin Materi

Poin materi yang diambil dari pembuatan media audio visual ini dilakukan satu rangkaian dengan KI dan KD, dan materi. Hal tersebut dikarenakan dalam membuat poin-poin materi yang akan disampaikan harus sudah terencana.

Poin-poin materi diturunkan dari KI dan KD dan materi. Pada materi Masjid Agung Palembang terdapat beberapa materi yang pertama tentang sejarah masuknya

Islam di Palembang dan yang kedua tentang Masjid Agung Palembang.

Mengkaji Media

Dalam skripsi ini peneliti menggunakan media audio visual untuk dikembangkan. Dalam pembuatan media ini dibutuhkan cara pembuatan media, dan dalam hal ini yang perlu dilakukan pada tahap awal yaitu:

Mengumpulkan Informasi

Berdasarkan hasil observasi analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh beberapa informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan yakni berupa media visual. Media visual yang digunakan guru adalah media gambar dan jarang sekali menggunakan benda konkret.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru sejarah di SMA PGRI 2 Palembang yakni Bapak Sri Sutan Syahrir, S.Pd., M.M., hal tersebut dilakukan sebagai salah satu instrumen pengumpulan data pada tahap analisis kebutuhan ini, sehingga dari hasil wawancara dengan Bapak Sri Sutan Syahrir, S.Pd., M.M. diantaranya, meski menggunakan media terkadang peserta didik tetap tidak memusatkan perhatian pada guru dan belum memahami materi. Buku yang digunakan yakni buku cetak pembelajaran sejarah.

Desain Media

Setelah mengetahui kebutuhan lapangan dari data yang diperoleh pada saat tahap analisis kebutuhan, maka peneliti melakukan perencanaan dalam mengembangkan media pembelajaran. Tahap pertama yang dilakukan pengembangan dalam perancangan media yaitu sebagai berikut:

1. Pemilihan Judul

Pemilihan judul merupakan tahap yang dilakukan oleh peneliti setelah melakukan proses perumusan masalah

yang terjadi di dalam proses pembelajaran.

2. Pembuatan Konsep

Konsep ini dilakukan setelah proses pemilihan judul penelitian. Dalam pembuatan konsep ini, juga diperlukan sebuah gagasan yang mana dengan adanya ide yang ada dapat menghasilkan sebuah konsep baru yang nantinya dapat menghasilkan sebuah draft produk yang bertujuan untuk membantu mengatasi masalah yang timbul dari sebuah analisis kebutuhan yang dilakukan di sekolah.

3. Pembuatan Story Board

Storyboard secara harfiah berarti dasar cerita. *Storyboard* adalah area berseri dari sebuah gambar sketsa yang digunakan sebagai alat perencanaan untuk menunjukkan secara visual bagaimana aksi dari sebuah berlangsung. *Storyboard* merupakan naskah yang dituangkan dalam bentuk gambar. *Storyboard* yaitu penjelasan bagaimana cara seseorang akan membuat suatu proyek. Jika diumpamakan sebagai pembuatan film, maka bisa dibilang bahwa *storyboard* adalah skenario film tersebut.

4. Pemilihan Software

Software (perangkat lunak) adalah kumpulan perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer dalam menjalankan pekerjaannya. *Software* dibuat untuk menjalankan *hardware* komputer agar dapat berjalan sesuai fungsi yang diinginkan.

5. Pembuatan Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Pada proses pembuatannya animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur suatu

objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut.

Melakukan Validasi Media dan Revisi

Berdasarkan validasi yang dilakukan maka media pembelajaran produk pengembangan tidak perlu mendapatkan revisi dan perbaikan. Akan tetapi komentar dan saran dari penilaian media akan dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan media pembelajaran sehingga produk pengembangan yang dihasilkan akan menjadi semakin baik. Setelah melakukan beberapa penilaian validasi maka media ini secara keseluruhan dinyatakan valid dan layak untuk digunakan, maka tahap terakhir adalah produksi media pembelajaran audio visual mata pelajaran sejarah dengan judul Sejarah Islam Materi Masjid Agung Palembang dapat digunakan kapan saja.

D. SIMPULAN

Penelitian ini menggunakan model *R&D (Research & Developmen)* oleh Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh tahapan. Tahap pertama yaitu tahap penelitian dan pengumpulan Informasi meliputi pemilihan sekolah, pemilihan materi dan analisis kebutuhan yang dilakukan untuk menentukan masalah dasar untuk mengembangkan media meliputi analisis siswa, analisis konsep dan analisis tujuan yang diambil agar lebih mudah dipelajari dan dipahami siswa. Tahap kedua adalah tahap perencanaan yang meliputi pemilihan media, pengulasan media yang diangkat dalam media audio visual dan pembuatan desain produk. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan awal produk yang menghasilkan media pembelajaran audio visual. Tahap keempat adalah tahap pengujian awal yaitu melakukan penyusunan instrument-instrumen yang meliputi lembar validasi media, dan angket siswa. Tahap kelima yaitu tahap revisi produk awal yaitu melakukan perbaikan terhadap media audio visual. Tahap keenam

yaitu tahap uji coba produk yang dilakukan di SMA PGRI 2 Palembang, uji coba dilaksanakan dengan melangsungkan proses belajar mengajar dengan menggunakan media audio visual dan disamping itu juga dilakukan pengisian angket oleh siswa. Tahap ketujuh yaitu tahap perbaikan dan penyempurnaan produk dengan melakukan revisi setelah uji coba pertama. Tahap kedelapan yaitu tahap validasi produk, pada tahapan ini dilakukan validasi oleh validator. Tahap kesembilan yaitu tahap revisi produk akhir, revisi dilakukan sesuai dengan saran masing-masing dari validator. Setelah media pembelajaran melalui tahap revisi dan dinyatakan layak uji coba maka dilakukan tahap yang kesepuluh yaitu menyebarluaskan produk. Setelah media dilakukan analisis sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual yang dikembangkan memenuhi kriteria sebagai media yang baik. Hasil validasi pengembangan media audio visual sejarah Islam materi Masjid Agung Palembang memiliki tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan hasil validasi materi pembelajaran didapat persentase sebesar 96% yang artinya media ini sangat layak dan tidak perlu revisi. Berdasarkan hasil penilaian validasi media didapat persentase sebesar 87,5% yang artinya media ini sangat layak dan tidak perlu revisi. Berdasarkan hasil penilaian validasi guru didapat persentase sebesar 88% yang artinya media ini sangat layak dan tidak perlu revisi. Dan berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan dengan siswa didapat persentase sebesar 87,34% yang artinya media ini sangat layak dan tidak perlu revisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakti, A. R. 2011. *Jejak sejarah Islam di bumi Sriwijaya*. Penerbit Assiri.
- Haryoko, S. 2009. "Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran". dalam *Edukasi Elektro*.(1-9).
- Karim, M. 2009. *Treasures of Sumatra*.
- Mulyatiningsih, E. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nawiyanto, E. 2016. *Kesultanan Palembang Darussalam*. Jember University Press: Tarutama Nusantara.
- Purwono, J. 2014. *Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1*.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Jawa Barat: Alfabeta.
- Riyanto, N. 2018. *7 Karya 1 Buku*. Jawa Tengah: CV. Pelita Gemilang Sejatera (PGS).
- Rukajat, A. 2018. *Pendekatan Penelitian Kuantitatif: Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrul, D. H. 2017. "Motion Graphic Masjid Agung Palembang sebagai Promosi Kota Palembang". Dalam *CSRID Journal*. (167-179).
- Yusuf, M. 2014. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

KETENTUAN PENULISAN ARTIKEL JURNAL KALPATARU

1. Naskah berbahasa Indonesia yang disempurnakan bertemakan kesejarah yang meliputi hasil penelitian sejarah, pengajaran sejarah dan penelitian kebudayaan.
2. Naskah harus asli dan belum pernah dimuat dalam media lain. Naskah dapat berupa hasil penelitian/artikel kajian konseptual yang ditulis oleh perorangan dan atau kelompok.
3. Naskah ditulis dengan cara-cara yang sesuai dengan ketentuan penulisan artikel ilmiah menggunakan bahasa Indonesia yang baku, berupa ketikan, beserta soft file dalam CD-RW atau dengan mengirimkan email pada redaksi jurnal Kalpataru dengan alamat jurnalkalpatarusejarah@gmail.com, spasi tunggal, jenis huruf arial narrow ukuran 12, dengan panjang naskah antara 8-15 halaman pada kertas A4.
4. Artikel hasil penelitian memuat:
 - JUDUL** : **XXX (HURUF KAPITAL)**
 - Nama Penulis** : **(disertai jabatan, institusi, dan email)**
 - Abstrak** : (Bahasa Indonesia yang memuat 100-200 kata diikuti kata kunci, dengan jenis huruf arial narrow dan ukuran huruf 11 serta dicetak miring).
 - A. PENDAHULUAN** : (memuat latar belakang masalah, tinjauan pustaka secara ringkas, masalah penelitian, dan tujuan penelitian).
 - B. METODE PENELITIAN**
 - C. HASIL DAN PEMBAHASAN**
 - D. SIMPULAN** : (berisi simpulan).
 - DAFTAR PUSTAKA** : (berisi pustaka yang dirujuk dalam uraian naskah).
5. Artikel Kajian Konseptual memuat:
 - JUDUL** : **XXX (HURUF KAPITAL)**
 - Nama Penulis** : **(disertai jabatan, institusi, dan email)**
 - Abstrak** : (Bahasa Indonesia yang memuat 100-200 kata diikuti kata kunci, dengan jenis huruf arial narrow dan ukuran huruf 11 serta dicetak miring).
 - PENDAHULUAN** : (memuat latar belakang masalah, tinjauan pustaka secara ringkas, masalah penelitian, dan tujuan penelitian).
 - Sub Judul** : Sesuai dengan kebutuhan (tanpa numbering).
 - Simpulan** : (berisi simpulan dan saran).
 - DAFTAR PUSTAKA**
6. Referensi sumber dalam teks artikel ditulis dengan menggunakan side note, contoh (Jalaludin, 1991:79); sementara penulisan daftar pustaka disusun dengan ketentuan. Nama pengarang. Tahun terbit. Judul (dicetak miring). Kota terbit: Nama Penerbit. Contoh: Koentjaraningrat. 2010. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan. Daftar pustaka hanya memuat pustaka/sumber yang dirujuk dalam uraian dan disusun menurut abjad tanpa nomor urut.
7. Naskah yang dimuat akan disunting kembali oleh redaksi tanpa mengubah isinya.
8. Naskah yang ditolak (tidak bisa dimuat) akan dikirim kembali ke penulis dengan pemberitahuan tertulis dari redaksi atau melalui email.
9. Penulis yang naskahnya dimuat akan mendapat 1 (satu) majalah nomor yang bersangkutan.
10. Kontak person: Muhamad Idris (081271498618); Eva Dina Chairunisa (082281267851); Jeki Sepriady (085269261780).